TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

REVISTA POKéMON™

ESPECIAL Nº 50

Por los expertos de Nintendo Acción

REPORTAJE ESPECIAL

CELEBRA EL CUMPLE DE LA REVISTA

- Los MEJORES MOMENTOS Pokémon
- Un repaso a todas las EDICIONES
- Las claves del éxito de este FENÓMENO
- Y para rematar, un vistazo al FUTURO

Y además...

Participa en nuestro SUPER CONCURSO



MEGA-REGALOS POKéMON EN JUEGO

GUÍA DE BATALLA DE POKéMON COLOSSEUM

¡¡Nuevos trucos para ganarlo todo!!

¡¡Alucinante póster con las 50 portadas!!

REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción



PokémON





QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

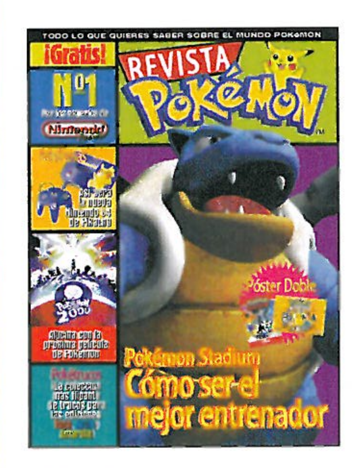
¡Repasamos el mundo Pokémon desde el principio!

Te mostramos los mejores momentos de nuestros...



números

Pasa, pasa, la fiesta de cumpleaños acaba de empezar. Tenemos portadas de recuerdo, sandwichs y coca-cola, los 13 momentos que han pasado a la historia del mundo Pokémon, unos cuantos canapés en forma de cifras y datos, y un postre de locura con 45 premios Pokémon que te dejarán flipado. La música ya está sonando. Date prisa o te tocará bailar con la líder del gimnasio que nadie quiere ver.



1. La primera portada

Vaya, parece que fue ayer. Y ya van 50 números. La verdad es que para nosotros sacar esta revista fue como un parto (de hecho la directora de arte acababa de dar a luz cuando "parimos" este número). Pero queríamos estar al pie del cañón con Pokémon. Contaros hasta el último detalle sobre este fenómeno, traeros las películas, las novedades, y sobre todo ayudaros. A ser los mejores entrenadores, claro. Así era el titular de la primera portada: cómo ser el mejor entrenador. Era julio de 2000. Huy, pero... ¿ha pasado tanto tiempo?

2. Pikachu vino a vernos

Qué mejor maestro de ceremonias para nuestro bautizo. El gran Pikachu, el Pokémon más querido y admirado, se pasó por la redacción para animarnos y de paso echar un rápido vistazo a la revista, que tenía mucha curiosidad el tío. Pika-Pika posó para nosotros cuando se lo permitió su legión de fans, que siempre está preparada (estamos, que también nosotros le queremos mucho) para echarle unos cuantos piropos. ¡Qué majo eres, chaval!

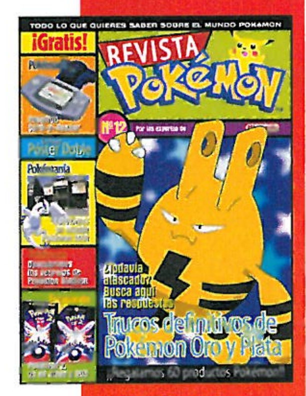
LOS NÚMEROS DE LA REVISTA

613

los trucazos que hemos publicado

3. El creador

Sin Satoshi Tajiri no habría Pokémon. Así que hagan una reverencia al oír (o leer) su nombre. Junto a su amigo Sugimori



¡¡Acabamos con Pokémon Oro y Plata!!
¡Vaya numerito! No sólo publicamos los mejores trucos de Oro y Plata, además os presentamos el Card-e-Reader y la segunda película Pokémon.

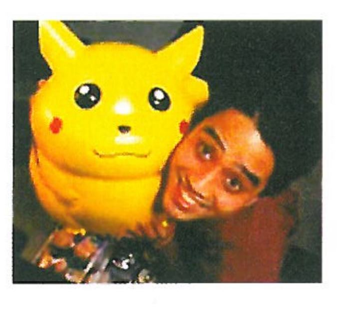


¡¡Celebi, el gran objetivo conseguido!!
El secreto mejor guardado de Nintendo lo desvelamos en el número 15. Y no veáis cómo cayó la noticia. A ver quién era el guapo que se perdía a Celebi.

¿Sabéis quiénes son estos chicos?



¡¡¡Pues claro que sí, en cuanto hagáis memoria, hombre!! Que seguro que lo sabéis. Aunque seáis pequeños y acabéis de descubrir Pokémon. Bueeeeeeno, os daremos unas pistas. La chavala es Misty; el del centro, Ash, junto a su inseparable Pikachu; y a su lado tenemos a Brock, otro de los entrenadores amiguetes. Ahora sí, ¿no? Esta pandilla de entrenadores Pokémon se hizo más popular que Beckham. Estaban en todas partes. En la tele, en el juego, en las cartas, en muñecos... Y ahora van a volver a ponerse de moda con la llegada de las nuevas ediciones Roja y Verde. ¡¡Cómo os queremos, amigos!!



crearon una revista de videojuegos llamada Game Freaks. Después conocieron la Game Boy, presentaron el proyecto a Nintendo, y... ya veis lo que ha pasado desde entonces.

LOS NÚMEROS DE LA REVISTA

106

los pedazo de póster que han aparecido

4. El más vendido



Pues sí. Pikachu y su Edición Amarilla de Game Boy son los reyes de la lista de ventas. Las cifras no engañan: 600.000 cartuchos habéis comprado entre todos. ¡Qué flipe! La verdad: se lo merecía. Y eso que entre Rojo y Azul han superado los 800.000 cartuchos vendidos. Esto es afición y lo demás son tonterías. Con Rubí y Zafiro sigue la fiesta, y ahora que llegan los demás, ¡a contar!

El "profe" Oak nos cuenta sus secretos

Al bueno de Oak le pedimos un favorcillo, y en cuanto se descuidó nos lo quedamos "enterito". Es que es tan sabio, tan buena persona, que no le podíamos dejar escapar. Ni cuando llegó Elm, ni ahora con Abedul, hemos tenido la más mínima duda. Oak es el "profe" por excelencia, el gran maestro, y nadie le iba a quitar el puesto. Sus consultorios son conocidos en todo el mundo; sus ayudas, trucos, claves y estrategias han ayudado a mucha gente. Ha salvado tantas vidas, que merecía un hueco especial en nuestro artículo. Incluso una entrevista, en la que nos prometió desvelar interesantes secretos. ¡Aquí la tenéis!

Profe, queríamos que nos respondiera unas cuantas preguntas. ¿Le parece? Bien, pues empecemos por conocer su edad...

Oak: Sabes que no me gusta decirla, pero como es una ocasión especial haré una excepción. Soy un poco más viejo que Satoshi Tajiri, el creador de Pokémon. Es decir, tengo un porrón de años.

¿Cómo te entró el gusanillo por los Pokémon?

Oak: Un buen día me enteré que había un juego en el que unos monstruitos aprendían y evolucionaban y como soy programador, me puse a jugar como un loco para intentar comprender como estaban hechos.

¿Cuál es tu edición favorita?

Oak: Jo macho, qué pregunta más difícil. Me encantan todas, aunque tengo especial cariño por Oro, Plata y Cristal. Hasta la fecha han sido las ediciones con más medallas y más Pokémon, y encima se hacía de noche.

¿Cuál es tu Pokémon favorito?

Oak: Hay muchos, pero tengo especial predilección por Tyranitar. Creo que es un Pokémon bestial.

Dinos la pregunta más original que te hayan hecho.

Oak: Una en la que un chaval que había visto jugar a su abuelo con Pokémon Oro quería saber si los Pokémon tenían edad. Eso es un abuelo.

¿Cuál ha sido el truco más interesante que ha descubierto?

Oak: En vista de la avalancha de cartas que provocó, no hay duda que fue el del cambio de hora en Pokemón Oro y Plata.

¿Y la trola más simpática?

Oak: De esas hay un montón, aunque me tronché de risa con una de Rubí y Zafiro que se titulaba EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

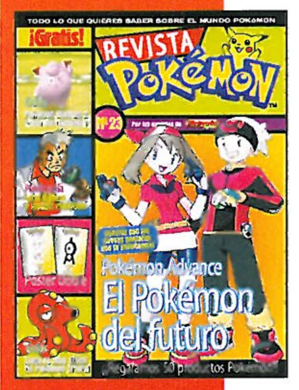
Profesor, cuéntenos por último cuál ha sido la pregunta más complicada que le han hecho.

Oak: Hace poco alguien afirmó que había conseguido la Baya Enigma después de haber visto la Isla Espejismo. Comprobar si eso era cierto nos llevó bastante tiempo a mi querido Abedul y a mi.



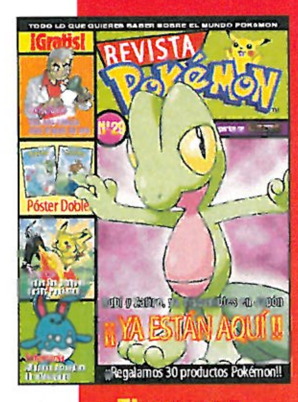
La consola para jugar sólo Pokémon

Fieles a nuestro objetivo de publicar lo último, aquí os dimos una buena primicia. Había nacido Pokémon Mini, y estábamos alucinados con ella.

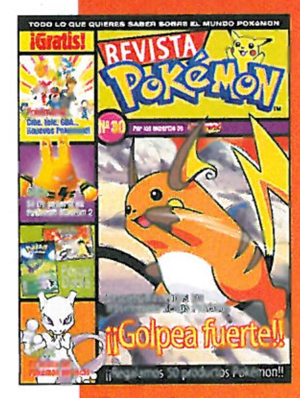


El futuro tenía pinta de Game Boy Advance

Sacamos la bola de cristal y adivinamos el futuro: la nueva generación se iba a cocer en Advance. Eran los primeros pasos de Pokémon Rubí y Zafiro.



¡¡Eh, que ya están aquí los nuevos!!
Menudo reportaje nos marcamos para celebrar la llegada de los nuevos Pokémon. Le hicimos un marcaje al juego que ni Puyol a Ronaldo, vamos.



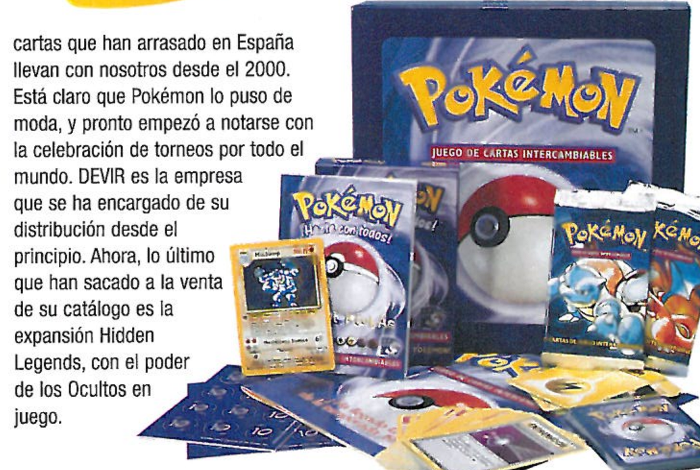
Descubrimos todos sus puntos flacos
Aquí les dimos donde más dolía. Desvelamos todos los movimientos, su precisión y potencia para recomendaros qué utilizar en cada combate de Stadium 2.

5. El torneo Stadium



¡No veáis cómo se lo pasó nuestro colega Sergio García en el Campeonato Mundial de Pokémon Stadium! Fue en septiembre de 2000, en Sidney nada menos, y el tío quedó el tercero del mundo. Ya veis que este país es patria de grandes expertos Pokémon, y por eso vamos a lugares lejanos a demostrárselo a quien haga falta. En Nintendo Acción lo cubrimos como era necesario. A lo grande.

Las consolas soñadas por los Pokéfans



¿Cómo que tú no te la compraste? Pero si con esa pinta tan atractiva uno era incapaz de resistirse. Ah, que no llegaste a tiempo. Claro, es normal que se agotaran a toda velocidad. Una N64 con un Pikachu enorme, una Pokéball de interruptor, y una decoración tan guay... ninguno de nosotros pudo resistirlo (y nos la compramos, claro). ¿Y qué nos decís de la Game Boy? Pues que también. Que no pudimos resistir su amarillo intenso ni su decoración Pika-pika, y también nos hicimos con unas cuantas. No se pueden dejar pasar oportunidades como éstas. Si eres fan, eres fan. Y Nintendo nos lo puso en bandeja, con muy buena vista por cierto. Sí, eso, un acierto.

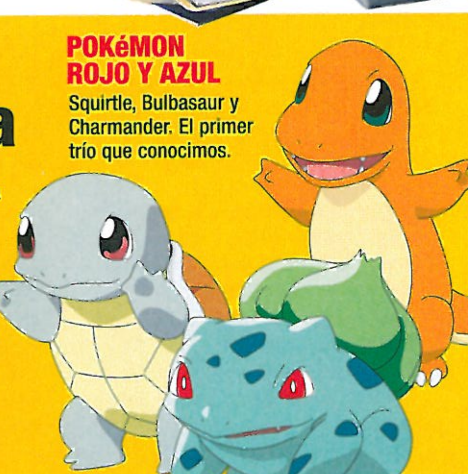
6. Los juegos de cartas

Si tuvierais que decir las claves del éxito de Pokémon, cuáles elegiríais. Nosotros diríamos que la serie de televisión, los juegos, por supuesto, y la última, sí, las cartas intercambiables. Estos mazos de cartas que han arrasado en España llevan con nosotros desde el 2000. Está claro que Pokémon lo puso de moda, y pronto empezó a notarse con la celebración de torneos por todo el mundo. DEVIR es la empresa que se ha encargado de su distribución desde el principio. Ahora, lo último que han sacado a la venta de su catálogo es la expansión Hidden Legends, con el poder de los Ocultos en juego.

Estos fueron los primeros de la lista

Cada vez que se anunciaba una nueva edición, surgía la misma pregunta en la redacción: ¿cómo se llaman, quién son, qué hacen, a qué tipo pertenecen los primeros Pokémon? Era ya como una tradición. Conocer el nombre de los tres Pokémon de inicio suponía saber algo más de la próxima edición. Daban la pista del aspecto que tendrían los Pokémon, de sus nombres, incluso de sus poderes, movimientos y otros detalles. Así que ahora que estamos de recuerdo, cómo iban a faltar aquí nuestros nueve amigos. A los que no los conozcáis, os hará ilusión saber los orígenes de Pokémon; y a los que los tengáis más vistos, nunca está de mas refrescar un poquito la memoria. A nosotros nos ha venido de perilla hacerlo.

POKéMON ROJO Y AZUL
Squirtle, Bulbasaur y Charmander. El primer trío que conocimos.



7. Oro y Plata tuvieron su fiesta



Sí, sí, una fiesta con mucho glamour y... comida, y gente, mucha gente. La fiebre Pokémon estaba por las nubes, y nadie, ni siquiera los famosos del momento, se quisieron perder la fiesta del estreno. La maestra de ceremonias fue la simpática Paz Padilla que, altavoz en mano, no dejó de animar en todo momento el cotarro. Fue todo un fiestón, la verdad.

Lo mini es grande

Pokémon Mini es una pequeña maravilla de la técnica, una portátil de sólo 70 gramos que cuenta con rumble, sensor de movimiento y hasta infrarrojos. A ver quién ha visto tanta tecnología en tan poco espacio. Y encima con el objetivo de divertir a todo el mundo con sus juegos de Pokémon. Porque es una consola diseñada para jugar con Pokémon... pero de una forma diferente a Game Boy. Sus cartuchos intercambiables son juegos básicos pero muy, muy divertidos, protagonizados por los Pokémon. Tenemos un puzzle, un pinball, incluso un party. La consola es una flipada, y se puede encontrar a la venta junto con un juego por menos de 50 Euros.





Una de cine, que también mola todo

Los Pokémon son estrellas, también de cine. Sus películas han batido records y nosotros siempre hemos estado ahí para contároslo todo.



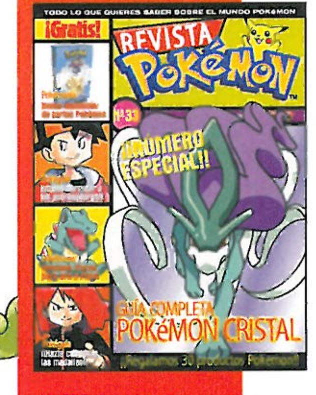
LOS NÚMEROS DE LA REVISTA

2060

los regalos que hemos sorteado

8. Los enemigos

No hay discusión posible. Los archienemigos de Ash, Pikachu y compañía son el Team Rocket. Tanto en los primeros episodios de la serie de televisión como en las ediciones para Game Boy. Hasta que llegaron los Rubí y Zafiro, claro, donde la cosa ya cambia. O incluso en el nuevo



Adiós a todas las dudas de la edición Cristal

Por si acaso quedaba alguna, el número 33 lo dedicamos a una guía completa de Pokémon Cristal, en la que resolvimos todas las dudas del mundo.



POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

Torchic, Mudkip y Treecko, el trío que estrenó las nuevas joyas.

POKéMON ORO Y PLATA

Chikorita, Totodile y Cyndaquil. Del 152 en adelante.



El show de los movimientos huevo...
Menudo documento. Publicamos una guía para convertiros en expertos criadores de Pokémon, y conocer los secretos de la guardería. Genial.



Mira, aquí conocimos a los nuevos
Se acercaban Rubí y Zafiro y no era plan de hacer una cosita aburrida, así que nada, cogimos los Pokémon nuevos y les hicimos unas bonitas láminas.

Colosseum, en el que todo es más complicado todavía. Y luego hay muchos entrenadores que quieren ganarnos a toda costa. Como Gary o Rival o Máximo y el Alto Mando en pleno. Pero no confundamos. Una cosa es salvar al mundo de las ideas de Jesse y James (los del Rocket) o frustar los planes de Kyogre y Groudon, y otra cosa es vencer a los mejores entrenadores.

9. Los vídeos



Seguro que tú te los ponías una y otra vez, para disfrutar hasta el último detalle. Para eso eran. Los vídeos que lanzó la compañía SAV incluían todos los episodios de la serie de televisión, para que flipáramos cuándo y cómo quisiéramos. Se lanzaron un buen montón de vídeos en varios packs (¿recordáis la maleta Pokémon, o la Superliga Pokémon con el Pack Oro?) y el VHS volvió a vivir otro momento de gloria. Ahora es muy difícil encontrar nuevos capítulos en VHS, incluso en DVD. De hecho lo último que se puede comprar ahora mismo son ya las últimas películas estrenadas, que como sabéis salen directamente a DVD. Pero si tenéis oportunidad, haceros con alguno.

LOS NÚMEROS DE LA REVISTA
504
los dibujos y fotos de la zona Pokémon

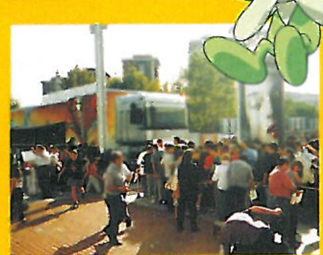
10. Las Guías y trucos



Más de uno habéis completado vuestras Pokédex gracias a nuestros consejos, eh, no digáis ahora que no. Hemos dado tantos trucos y guías de todas las ediciones que han salido a la venta como para convertir a un extraterrestre en el mejor maestro Pokémon. Hemos exprimido todos los juegos, hemos hecho guías que han durado muchísimo (la de Stadium 2, nada menos que 14 meses, y la de Rubí y Zafiro, 10 meses), hemos conseguido los trucos →

Celebi estuvo en boca de todos

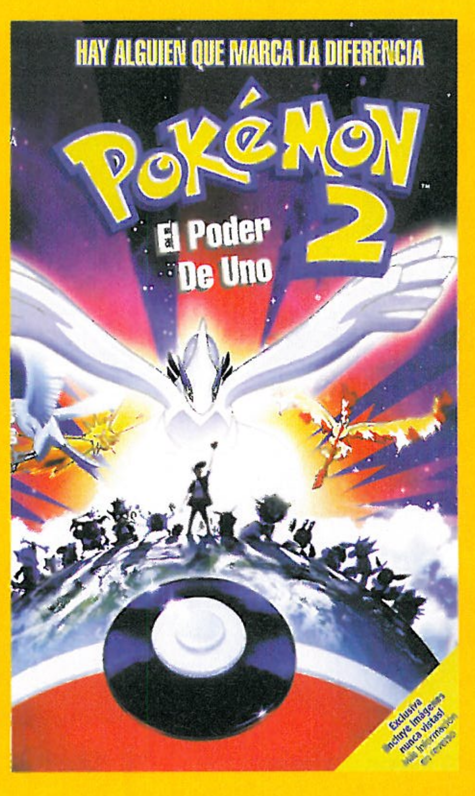
En boca, y en las portátiles de todos los que participaron en el fenomenal evento que montó Nintendo hace ya... ¿tres añitos? Sí, pues eso. El Celebi Tour recorrió España "regalando" Celebis a las ediciones Oro y Plata de los mejores entrenadores. Pero la jugada era muy original. Había que participar en el torneo Stadium 2 y los 64 ganadores se convertían en distribuidores Celebi. Su misión era garantizar el trasvase de 20 Celebis a las consolas de sus amigos. Y el premio: la edición Cristal completamente gratis. La operación triunfó de pleno. Y miles de Celebi se pasaron de GB en GB mientras el fenómeno crecía y crecía...





Las películas que fulminaron la taquilla

Película que llegaba a los cines, película que batía todos los records. Los films de Pokémon eran seguidos por miles de enfervorecidos fans que no querían perderse las aventuras de sus héroes en la gran pantalla. Las primeras eran la bomba. Se atascaban las calles los días de estreno aquí y en Pekín. Sobre todo la primera, 'Pokémon the Movie', y la segunda, 'El Poder de Uno'. Las últimas que se han estrenado llegan directamente en DVD, aunque en Japón y USA siguen apareciendo en el cine. La séptima acaba de salir en Estados Unidos, y podría llegar aquí este otoño.

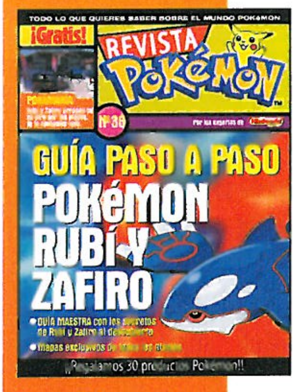












La mejor guía de Pokémon Rubí y Zafiro

Y la más completa. La empezamos en el número 38 y se prolongó durante 10 meses. También es el mejor Pokémon que hay disponible.



El póster-guía de Pokémon Pinball R&Z

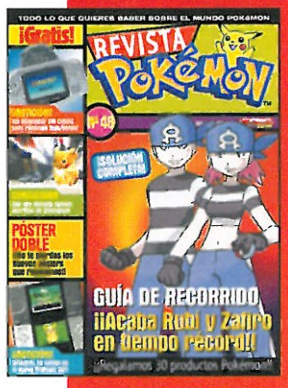
Este número pasará a la posteridad porque incluye un póster con un destripe al detalle de Pinball Rubí y Zafiro, con sus tableros explicados al máximo.

➔ más guays que nadie sabía, en fin, que en esta revista hemos hecho lo imposible para que no os quedara ni un secreto por descubrir. Así además podíais presumir con vuestros amigos...

11. La invasión de Rubí y Zafiro



Llegaron en el momento justo, cuando más se les necesitaba. Sí, porque cuando acabasteis el Cristal no hacíais más que preguntar que cuándo llegaría un nuevo Pokémon, que si sería para GBA... en fin, que cuando llegaron las nuevas joyas no se habló de otra cosa (y meses antes tampoco, la verdad). Así que no es de extrañar lo bien y rápido que salieron de las tiendas. Y al mismo ritmo salían también las GBA, impulsadas por Pokémon. Rubí y Zafiro ha sido un juego impactante, revolucionario, lleno de detalles nuevos y mejoras, cosas sorprendentes que han capturado aún más nuestra atención.



Rubí y Zafiro se terminan en un periquete
Fácil, rápido y sencillo. Basta seguir la guía de avance que sacamos en el número 48. Con el toque de maestro, se hace rápido y sin que falte nada.



El primero de la serie Colosseum
En el número anterior, o sea el 49, comenzó la guía de Colosseum. En ella publicamos todos los Pokémon y movimientos que necesitáis para ganar.

LOS NÚMEROS DE LA REVISTA
14
el número de entregas de la guía Stadium 2

LOS NÚMEROS DE LA REVISTA
1590
las consultas que Oak ha respondido

12. Los Pokémon para tu GameCube



Es de lo que más se habla ahora, el juego de moda. Nos referimos a Colosseum, el estreno del fenomeno Pokémon en GameCube. Ah sí, bueno, antes llegó «Pokémon Channel». Un juego divertidísimo en el que controlamos un canal de televisión Pokémon y tal, pero donde de verdad se puso seria la cosa fue con la llegada de Colosseum. Una espectacular combinación de combate y RPG en un juego donde todo suena a nuevo: el escenario, el guión, el aspecto y la dinámica de los personajes. Era justo lo que le hacía falta a GameCube. Y de él seguimos hablando este mes, con Colosseum ocupando nuestra portada una vez más porque os estamos ayudando a ser los mejores entrenadores. A ver si no tarda mucho en llegar una secuela, que suponemos que estará al caer, aunque nadie ha dicho nada...

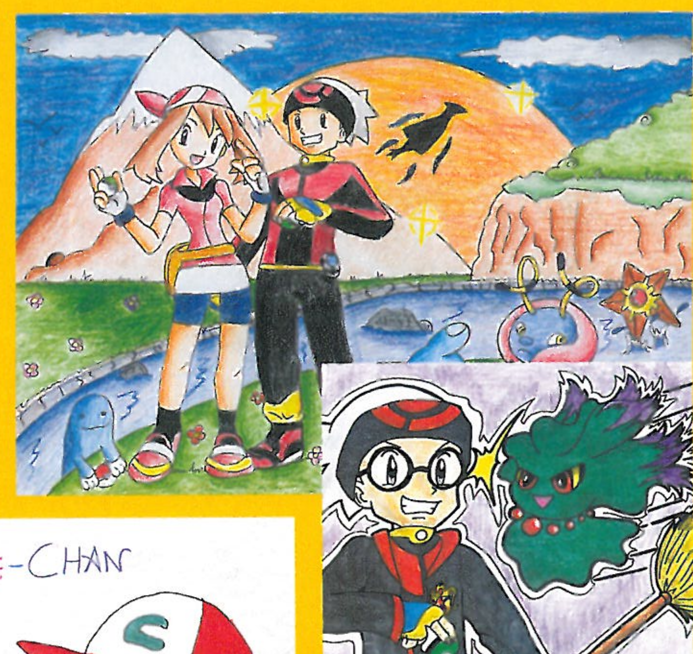


13. El futuro de Pokémon

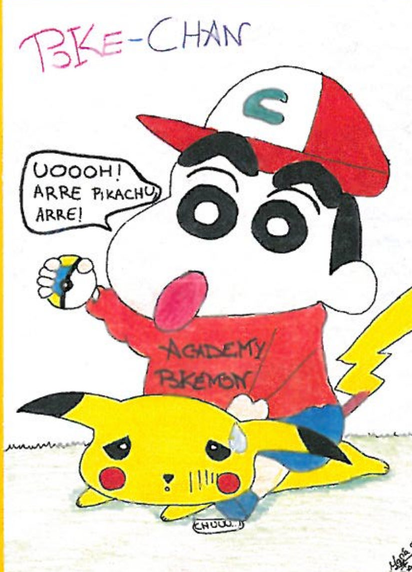
El inmediato, o sea el de octubre, se llama Rojo Fuego y Verde Hoja. Son la evolución de las ediciones Roja y Azul, en GBA, y con un montón de novedades. Pero es que además nosotros sabemos qué viene después. Y sí, muchos ya os habíais anticipado. Es una nueva joya, Esmeralda, que llegará a Japón en breve. Será algo así como Cristal para Oro y Plata, una edición evolucionada de Rubí y Zafiro. Después, en el futuro más lejano, ya hemos oído que hay un nuevo título para DS y algo más para GameCube. Futuro brillante, sin duda.

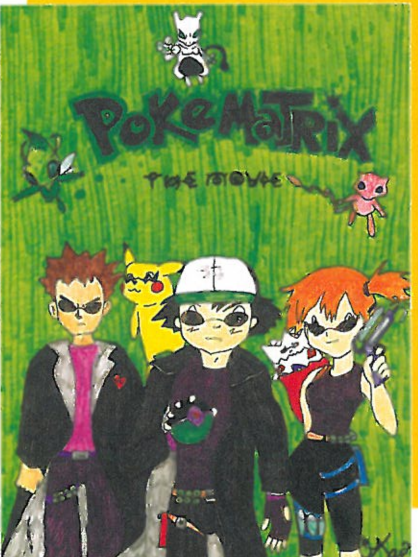
¡¡Vosotros sois lo importante!!

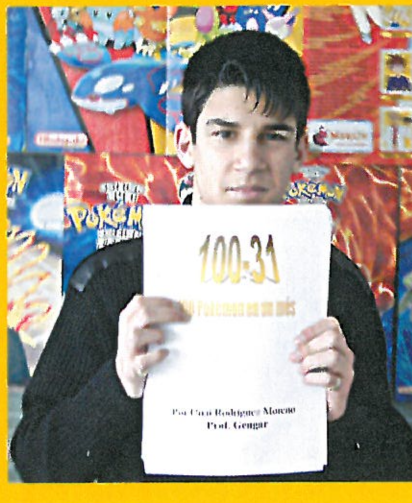
Cómo íbamos a terminar este reportaje sin hablar de lo verdaderamente importante de todo este meollo, o sea vosotros. Estos dibujos y fotos pretenden ser un pequeño homenaje a las miles de cartas y dibujos que han llegado a la redacción en estos 50 meses de Revista Pokémon. Los más "salaos", simpáticos, impactantes y originales han salido publicados en la Zona Pokémon, que es la sección que os hemos dedicado en exclusiva para que nos contarais todo lo que queríais. Y ahí estamos. Esperando más dibujos, más aventuras, más historias, y con un montón de regalos para premiaros a cambio. Ya sabéis, esto no tendría sentido sin vosotros.













¡Fíjate bien en este póster y consigue alucinantes premios!

¡45 REGALOS PARA CELEBRAR EL CUMPLE!

Ya has leído todo lo que han dado de sí estos 50 números. Ahora vamos a celebrarlo como Dios manda. El juego que te proponemos es muy sencillo: sólo tienes que contar cuántos Pokémon hay en el póster que regalamos con la revista. Agudiza la vista, date tiempo y cuenta bien. ¿Ya lo tienes? Pues ahora echa un ojo a la última página...



SORTEAMOS:

1er PREMIO

1 Mega-Pak Pokémon Colosseum



2º PREMIO

2 Packs de GBA SP Rojo y Verde exclusivas + Pokémon Rojo y Verde

Pokémon Edición Verde Hoja

Pokémon Edición Rojo Fuego

¡¡SÉ EL PRIMERO EN JUGAR CON LOS NUEVOS POKéMON!!

CONCURSO: Especial 50 nùmeros

3er PREMIO

5 Pokémon Pinball Rubí y Zafiro



4º PREMIO

10 Packs de: juego Lanzador Pokémon + DVD 'Pokémon: el Regreso de Mewtwo' + Cable conexión GBA-NGC



Han Colaborado:









5º PREMIO

25 Packs de: camiseta + Toalla + Reloj + Juego de cartas + Manual de Estrategia para Pokémon Rubí y Zafiro



¿CÓMO PARTICIPAR?

¿YA SABES CUÁNTOS POKéMON HAY EN EL PÓSTER?

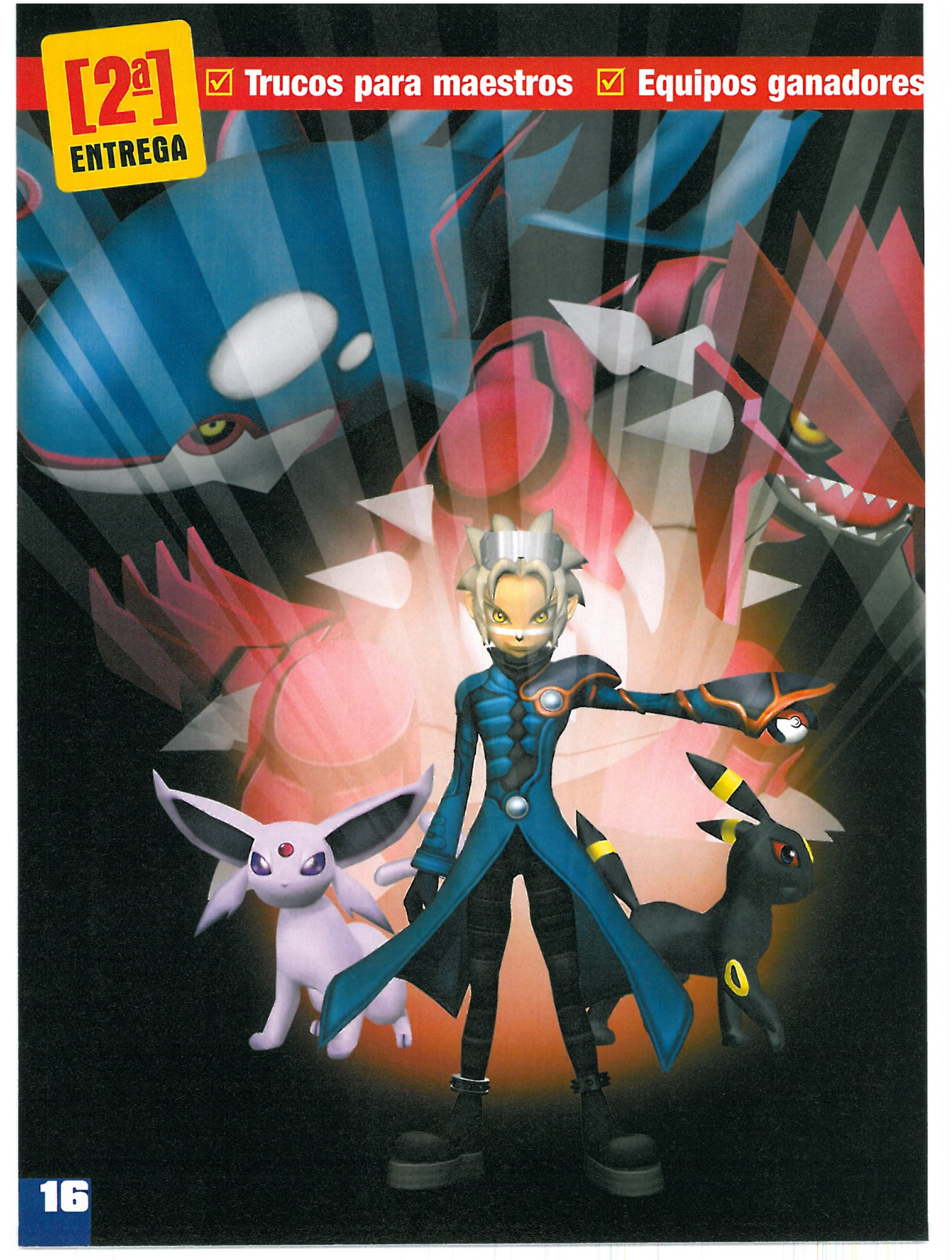
Envía un SMS con la respuesta al número 5354 con la clave 50RP. Si respondes correctamente, optarás a los premios 4º y 5º. Y si además quieres conseguir los tres primeros premios, entonces responde a la siguiente pregunta y envía la respuesta en el mismo SMS:

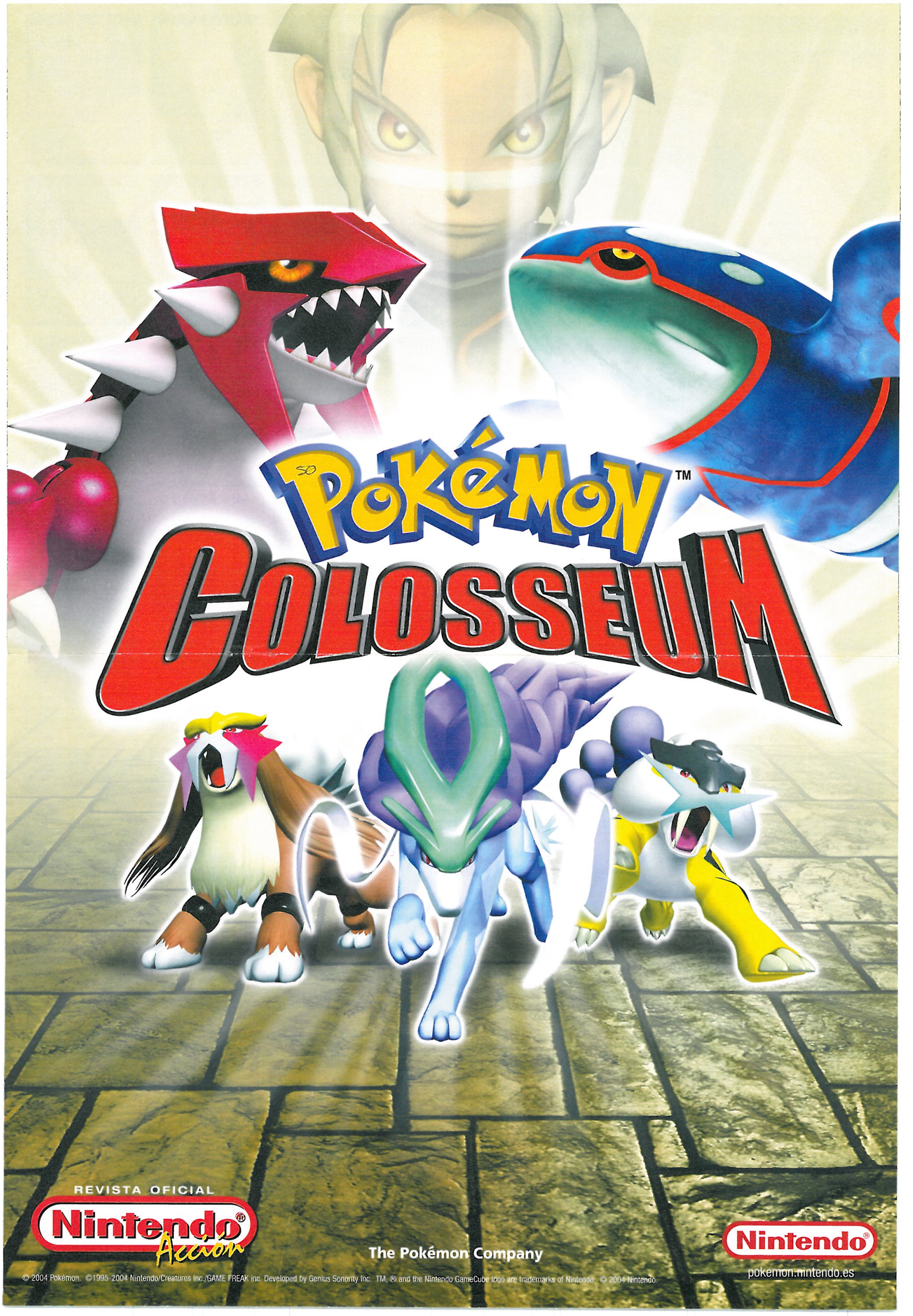
En el centro del póster, en la zona de abajo, verás un Pokémon que tiene un gran coco. Es muy hábil luchando contra los Pokémon de lucha; sin embargo, los voladores le hacen temblar. Uno de sus Movimientos Huevo es Relevo, aunque puede aprender más. Te costará poco mantenerlo ya que le basta con comer una Baya todos los días. ¿Cómo se llama este Pokémon?

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de septiembre de 2004.


[2ª] ENTREGA
☑ Trucos para maestros ☑ Equipos ganadores


Pokémon™
Colosseum
Revista Oficial
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Genius Sonority Inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.



REVISTA Pokémon
¡¡CUMPLIMOS 50 NÚMEROS!!
Nº1
Pokémon Stadium
Cómo ser el mejor entrenador
Nº2
La bomba de Nintendo es...
Pokémon Pinball
Guía Pokémon Amarillo
POKéMON SNAP Todos los trucos
POKéMON PINBALL
POKéMON TRADING CARD
POKéMON REY DE PUZZLE
ELM Y OAK TE CUENTAN SUS SECRETOS
Pokémon Stadium 2
Derrota a tus rivales en ORO y PLATA
Cómo conseguir a Celebi
POKéMON MINI
Guía Pokémon Stadium 2
Guía Pokémon Cristal
Localizamos a los Pokémon
La nueva película de Pokémon
Jugamos con Pokémon Mini
El Pokémon del futuro
Vence a todos los entrenadores
Descubrimos el mejor Pokémon!
Desafío en Pokémon Cristal
Pokémon Rubí y Zafiro
¡A jugar con los nuevos Pokémon!
¡¡YA ESTÁN AQUÍ!!
¡¡Golpea fuerte!!
Rubí y Zafiro
Las nuevas películas Pokémon
¡NÚMERO ESPECIAL!
GUÍA COMPLETA POKéMON CRISTAL
Resolvemos todas tus dudas
Los secretos de la guardería
32 LÁMINAS DE RUBÍ Y ZAFIRO
50 ESTRATEGIAS PARA RUBÍ Y ZAFIRO
GUÍA PASO A PASO POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
GUÍA DE RECORRIDO ¡¡Acaba Rubí y Zafiro en tiempo récord!!
POSTER DOBLE
¡Gratis!
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
REPORTAJE ESPECIAL
CELEBRA EL CUMPLE DE LA REVISTA
Los mejores momentos Pokémon
Un repaso a todas las ediciones
Las claves del éxito de este fenómeno
Y para rematar: un vistazo al futuro
ESPECIAL Nº 50
Y además...
Participa en nuestro SUPER CONCURSO
45 MEGA-REGALOS POKéMON EN JUEGO
GUÍA DE BATALLA DE POKéMON COLOSSEUM
¡¡Nuevos trucos para ganarlo todo!!
¡¡Alucinante póster con las 50 portadas!!

Guía de Combate

POKéMON COLOSSEUM

Después de haber calentado motores en el Estadio Oasis, en esta extensa entrega nos pondremos las pilas luchando contra los aguerridos entrenadores del Coliseo Pirita y del de Básix. Cuando por fin los hayamos vencido, ante nuestros ojos aparecerá el misterioso Coliseo de Aura. Pero ese reto lo afrontaremos el mes que viene. por el momento... ¡vamos a ganar en Pirita!

Este mes nos espera...

COLISEO PIRITA (NORMAL)

NIVEL 50: C. INDIVIDUAL — **POKéVALES: 1000**

CONSEJOS DE BATALLA

Si eres observador, te darás cuenta que en el Coliseo Pirita la mayoría de los Pokémon no están evolucionados. Debido a ellos sus características no serán buenas y flojearán en su poder de ataque y defensa. Eso significa que tendrás ventaja y que para derrotarles no necesitarás utilizar ataques efectivos. Fíjate también en la cantidad de Pokémon normales, así que procura tener un buen Pokémon de lucha con un poderoso ataque del mismo tipo.



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	11	Lucha	2	Roca	8
Fuego	1	Veneno	1	Fantasma	2
Agua	8	Tierra	3	Dragón	2
Eléctrico	5	Volador	7	Siniestro	3
Planta	6	Psíquico	3	Acero	3
Hielo	2	Bicho	4		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



FUEGO: Con este tipo de ataque chamuscarás a todos los Pokémon bicho, planta, hielo y acero. Recuerda que el fuego es uno de los dos tipos de ataque muy efectivos contra los de acero.



ELÉCTRICO: Un porcentaje importante de los rivales son de tipo agua o de tipo volador. Los ataques eléctricos son su pun débil.



PLANTA: En le Coliseo Pirita hay un montón de Pokémon de tipo agua y roca. Por eso, un Pokémon de tipo planta con un poderoso ataque del mismo tipo será de gran ayuda.



HIELO: Este tipo de ataque ayudará a vencer a los Pokémon de tipo planta, tierra, volador y dragón. Si no dispones de este tipo de ataque, te arriesgas a que el dragón Shelgon te de un disgusto.



LUCHA: Si algún tipo de Pokémon y de ataque es vital en el Coliseo de Pirita, ese es el tipo lucha. Lo necesitarás para vencer a los de tipo normal.

BATALLA 1
CHICO GAFAS OMARO

Un combate sencillo si en tu equipo tienes un buen Pokémon eléctrico con un buen ataque del mismo tipo. Sin embargo, contra Vibraba lo mejor será un buen ataque de hielo.

DELIBIRD — HIELO-VOLADOR

Habilidad: Entusiasmo.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Presente	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Puño certero	Lucha
Rayo Aurora	Hielo

SWABLU — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Rev. Metálico.

MOVIMIENTO	TIPO
Vuelo	Volador
Tóxico	Veneno
Manto Espejo	Psíquico
Agilidad	Psíquico

VIBRAVA — TIERRA-DRAGÓN



Habilidad: Levitación.
Objeto: Arena Fina.

MOVIMIENTO	TIPO
Finta	Siniestro
Dragoaliento	Dragón
Excavar	Tierra
Foco Energía	Normal

DODUO — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Madrugar.
Objeto: Pico Afilado.

MOVIMIENTO	TIPO
Vuelo	Volador
Triataque	Normal
Tóxico	Veneno
Supersónico	Normal

HOOTHOOT — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO	TIPO
Retroceso	Normal
Hipnosis	Psíquico
Come Sueños	Psíquico
Ataque Ala	Volador

WINGULL — AGUA-VOLADOR



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO	TIPO
Agilidad	Psíquico
Golpe Aéreo	Volador
Hidropulso	Agua
Ciclón	Dragón





BATALLA 2
INVESTIGADOR NIN

Para ganar este combate será suficiente usar un Pokémon de tierra con Terremoto. Si sale Skiploom a combatir, recuerda que su tipo volador le hace inmune a los ataques de tierra.

MAREEP — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estática.
Objeto: Imán.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Cola Férrea	Acero
Trueno	Eléctrico
Golpe Cuerpo	Normal

MAGNEMITE — ELÉCTRICO-ACERO

Habilidad: Imán.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Eco Metálico	Acero
Trueno	Eléctrico
Retroceso	Normal

VOLTORB — ELÉCTRICO

Habilidad: Elec. Estática.
Objeto: Baya Sorda.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Eco Metálico	Acero
Trueno	Eléctrico
Retroceso	Normal

CHINCHOU — NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Absor. Elec.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Rayo Confuso	Fantasma
Hidrobomba	Agua
Ventisca	Hielo

SKIPLOOM — PLANTA-VOLADOR

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Sem. Milagro.

MOVIMIENTO	TIPO
Paralizador	Planta
Megaagotar	Planta
Golpe Aéreo	Volador
Otra Vez	Normal

GLOOM — PLANTA-VENENO

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Paralizador	Planta
Luz Lunar	Normal
Danza Pétalo	Planta
Azote	Normal

BATALLA 3
CULTURISTA BERNA

Otro combate que resultará muy sencillo si usas un Pokémon de tierra que sepa terremoto. Por si acaso sale Shelgon procura elegir algún Pokémon que sepa un buen ataque de hielo.

RELICANTH — AGUA-ROCA

Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Agua Mística.

MOVIMIENTO	TIPO
Doble Filo	Normal
Poder Pasado	Roca
Hidrobomba	Agua
Magnitud	Tierra

LAIRON — ACERO-ROCA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Rev. Metálico.

MOVIMIENTO	TIPO
Doble Filo	Normal
Cola Férrea	Acero
Golpe Aéreo	Volador
Excavar	Tierra

SUDOOWOODO — ROCA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Gafas de Sol.

MOVIMIENTO	TIPO
Doble Filo	Normal
Excavar	Tierra
Demolición	Lucha
Torm. Arena	Roca

BELDUM — ACERO-PSÍQUICO

Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Derribo	Normal
–	–
–	–
–	–

GRAVELER — ROCA-TIERRA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Arena Fina.

MOVIMIENTO	TIPO
Doble Filo	Normal
Magnitud	Tierra
Tumba Rocas	Roca
Avalancha	Roca

SHELGON — DRAGON



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Carbón.

MOVIMIENTO	TIPO
Doble Filo	Normal
Demolición	Lucha
Golpe Aéreo	Volador
Danza Dragón	Dragón

BATALLA 4
ENTRENADORA GUAY GALA

El equipo de Gala es bastante equilibrado así que procura que tus Pokémon tengan ataques poderosos de tipo tierra, agua, eléctrico y fuego.

PIKACHU — ELÉCTRICO

Habilidad: Elec. Estática.
Objeto: Bolaluminosa.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Demolición	Lucha
Rayo	Eléctrico
Cola Férrea	Acero

PHANPY — TIERRA



Habilidad: Recogida.
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Aguante	Normal
Azote	Normal
Terremoto	Tierra
Poder Pasado	Roca

PSYDUCK — AGUA



Habilidad: Aclimatación.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Tajo Cruzado	Lucha
Psíquico	Psíquico

CHIKORITA — PLANTA

Habilidad: Espesura.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Hoja Afilada	Planta
Golpe Cuerpo	Normal
Síntesis	Planta
Poder Pasado	Roca

TEDDIURSA — NORMAL

Habilidad: Recogida.
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Demolición	Lucha
Cuchillada	Normal
Terremoto	Tierra

VULPIX — FUEGO

Habilidad: Absor. Fuego.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Llamarada	Fuego
Fuego Fatuo	Fuego
Rayo Confuso	Fantasma
Finta	Siniestro



BATALLA 5
ATLETA SEN

Fíjate que los Pokémon que forman el equipo de Sen tienen un nivel de PS y Def. Esp. bajos. Con buenos ataques de tipo eléctrico, fuego o siniestro será suficiente para ganar.

SUNFLORA — PLANTA

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Sem. Milagro.

MOVIMIENTO	TIPO
Recurrente	Planta
Arraigo	Planta
Hoja Afilada	Planta
Drenadoras	Planta

HERACROSS — BICHO-LUCHA



Habilidad: Enjambre.
Objeto: Cint. Negro.

MOVIMIENTO	TIPO
Corpulencia	Lucha
Cornada	Normal
Golpe Roca	Lucha
Venganza	Normal

CHIMECHO — PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.
Objeto: Cuchara Tor.

MOVIMIENTO	TIPO
Impresionar	Fantasma
Confusión	Psíquico
Campana Cura	Normal
Hipnosis	Psíquico

NINJASK — BICHO-VOLADOR



Habilidad: Impulso.
Objeto: Polvo Plata.

MOVIMIENTO	TIPO
Chirrido	Normal
Golpes Furia	Normal
Corte Furia	Bicho
Tornado	Volador

SHARPEDO — AGUA-SINIESTRO



Habilidad: Piel Tosca.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Contoneo	Normal
Chirrido	Normal
Tormento	Siniestro
Golpe	Normal

BANETTE — FANTASMA



Habilidad: Insomniol.
Objeto: Hechizo.

MOVIMIENTO	TIPO
Tinieblas	Fantasma
Rencor	Fantasma
Robo	Siniestro
Anulación	Normal



BATALLA 6
TRABAJADOR SORAL

Todos los Pokémon de este currante son de tipo normal y un buen Pokémon de tipo lucha será suficiente para vencerle. Cuidadito con los ataques psíquicos de Spinda y Loudred.

SPINDA — NORMAL



Habilidad: Ritmo Propio.
Objeto: Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Puño Mareo	Normal
Danza Caos	Normal
Psicorrayo	Psíquico
Ayuda	Normal

LOUDRED — NORMAL



Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Cuchara Tor.

MOVIMIENTO	TIPO
Impresionar	Normal
Rugido	Normal
Pisotón	Normal
Paranormal	Psíquico

LINOONE — NORMAL



Habilidad: Recogida.
Objeto: Polvo Plata.

MOVIMIENTO	TIPO
Antojo	Normal
Pin Misil	Bicho
Excavar	Tierra
Encanto	Normal

KECLEON — NORMAL

Habilidad: Cambio Color.
Objeto: Piedra Dura.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Aéreo	Volador
Cuchillada	Normal
Poder Pasado	Roca
Anulación	Normal

DUNSPARCE — NORMAL



Habilidad: Dicha.
Objeto: Antiderretir.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Rayo Hielo	Hielo
Poder Pasado	Roca
Golpe Cabeza	Normal

FURRET — NORMAL



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Hechizo.

MOVIMIENTO	TIPO
Excavar	Tierra
Bola Sombra	Fantasma
Doble Filo	Normal
Ayuda	Normal



SEMIFINAL
PROFESORA MERCHE

Si no quieres que Shedinja te dé un disgusto con su habilidad Superguarda, procura que tu equipo tenga algún ataque de tipo fuego, volador, fantasma, roca o siniestro.

CORSOLA — AGUA-ROCA

Habilidad: Entusiasmo.
Objeto: Piedra Dura.

MOVIMIENTO	TIPO
Alivio	Normal
Clavo Cañón	Normal
Pedrada	Roca
Chirrido	Normal

SNEASEL — SINIESTRO-HIELO



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Antiderretir.

MOVIMIENTO	TIPO
Finta	Siniestro
Mofa	Siniestro
Viento Hielo	Hielo
Contador	Lucha

KADABRA — PSÍQUICO



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Cuchara Tor.

MOVIMIENTO	TIPO
Mofa	Siniestro
Anulación	Normal
Psicorrayo	Psíquico
Otra Vez	Normal

SHEDINJA — BICHO-FANTASMA

Habilidad: Superguarda.
Objeto: Gafas de Sol.

MOVIMIENTO	TIPO
Telépata	Normal
Golpes Furia	Normal
Destello	Normal
Finta	Siniestro

HITMONTOP — LUCHA



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Cint. Negro.

MOVIMIENTO	TIPO
Detección	Lucha
Triple Patada	Lucha
Foco Energía	Normal
Ultrapuño	Lucha

STANTLER — NORMAL



Habilidad: Intimidación.
Objeto: Imán.

MOVIMIENTO	TIPO
Paz Mental	Psíquico
Onda Voltio	Eléctrico
Mordisco	Siniestro
Paranormal	Psíquico



FINAL
SUPERENTREN. MANOLO

El equipo de Manolo puede parecer temible pero no lo es. Si en tu equipo dispones de Pokémon que sepan Rayo, Terremoto y Llamarada lo dejarás hecho guiñapo.



NOSEPASS — ROCA



Habilidad: Robustez.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Avalancha	Roca
Rayo	Eléctrico
Magnitud	Tierra

LOMBRE — AGUA-PLANTA

Habilidad: Cura Lluvia.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Lluvia	Agua
Tóxico	Veneno
Hidropulso	Agua
Drenadoras	Planta



NUZLEAF — PLANTA-SINIESTRO



Habilidad: Madrugar.
Objeto: Gafas de Sol.

MOVIMIENTO	TIPO
Contoneo	Normal
Tormento	Siniestro
Finta	Siniestro
Drenadoras	Planta

CLAMPERL — AGUA



Habilidad: Caparazón.
Objeto: Escama Mar.

MOVIMIENTO	TIPO
Tenaza	Agua
Def. Férrea	Acero
Tóxico	Veneno
Rayo Confuso	Fantasma

LILEEP — ROCA-PLANTA

Habilidad: Ventosas.
Objeto: Piedra Dura.

MOVIMIENTO	TIPO
Ácido	Veneno
Poder Pasado	Roca
Gigadrenado	Planta
Barrera	Psíquico

ANORITH — ROCA-BICHO



Habilidad: Armad. Bat.
Objeto: Polvo Plata.

MOVIMIENTO	TIPO
Pedrada	Roca
Corte Furia	Bicho
Garra Metal	Acero
Danza Espada	Normal

COLISEO PIRITA (NORMAL)

NIVEL 50: C. DOBLE — **POKéVALES: 1000**

CONSEJOS DE BATALLA

Los entrenadores de este coliseo prefieren luchan con Pokémon no evolucionados. La ventaja de un Pokémon no evolucionado es que puede aprender ataques espectaculares mucho antes que su evolución. Sin embargo, los valores de sus características suelen ser muy flojos. Por eso, si afrontas este coliseo con ataques potentes, no tendrás muchos problemas para triunfar.



TIPOS DE POKéMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	4	Lucha	1	Fantasma	0
Fuego	1	Veneno	2	Dragón	3
Agua	10	Volador	4	Siniestro	1
Eléctrico	5	Psíquico	5	Acero	3
Planta	4	Bicho	6	Tierra	9
Hielo	3	Roca	8		

Tipos de ataques o Pokémon recomendados



PLANTA: Este coliseo está lleno de Pokémon de tipo agua, tierra y roca. Contra ellos un Pokémon planta con buenos ataques del mismo se sentirá todo un campeón.



TIERRA: Aunque no hay muchos Pokémon eléctricos, si tienes un Pokémon con el ataque Terremoto, será de gran ayuda contra ellos y contra los de tipo roca.



VOLADOR: La inmunidad de los Pokémon de tipo volador a los ataques de tipo tierra vendrá muy bien en el combate final para evitar el terrible Terremoto de los rivales.



FUEGO: Si incluyes en tu equipo un buen Pokémon de fuego con un potente ataque del mismo tipo, tendrás opciones de dejar KO a los Pokémon planta, bicho y acero de este coliseo.



AGUA: Este coliseo está lleno de Pokémon de tipo roca y de tipo tierra y nada mejor para disolverlos como azucarillos que un buen Pokémon de agua con un buen ataque del mismo tipo.



BATALLA 1
ATLETA TEDEO

Si este chaval se esmerara un poco más en el entrenamiento de sus Pokémon, otro gallo le cantaría. Dale una lección atacando a su equipo con movimientos de tipo fuego y eléctricos.

WAILMER — AGUA



Habilidad: Despiste
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidropulso	Agua
Amnesia	Psíquico
Tumba Rocas	Roca
Neblina	Hielo

CORPHISH — AGUA



Habilidad: Caparazón.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Chapoteolodo	Tierra
Rayo Burbuja	Agua
Mofa	Siniestro
Golpe Aéreo	Volador

SNORUNT — HIELO

Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Viento Hielo	Hielo
Mordisco	Siniestro
Granizo	Hielo
Nieve Polvo	Hielo

SWINUB — HIELO-TIERRA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Granizo	Hielo
Aguante	Normal
Tóxico	Veneno
Golpe Roca	Lucha

SENTRET — NORMAL



Habilidad: Vista Lince.
Objeto: Baya Zidra.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpes Furia	Normal
Portazo	Normal
At. Rápido	Normal
Excavar	Tierra

LEDYBA — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Madrugar.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Rapidez	Normal
Psicorrayo	Psíquico
Gigadrenado	Planta
Reflejo	Psíquico



BATALLA 2
ATLETA MÍA

Cuidadito si en este combate aparece Feebas. Debes procurar dejarle KO de un solo golpe o atacarle con ataques físicos para evitar que su ataque Manto Espejo te de un disgusto.

SWABLU — NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Derribo	Normal
Velo Sagrado	Normal
Ataque Furia	Normal
Canto	Normal

FEEBAS — AGUA



Habilidad: Nado Rápido.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Manto Espejo	Psíquico
Cascada	Agua
Azote	Normal

CHINCHOU — AGUA-ELÉCTRICO



Habilidad: Absor. Elec.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Rayo Confuso	Fantasma
Chispa	Eléctrico
Hidropulso	Agua

ARON — ACERO-ROCA



Habilidad: Robustez.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Garra Metal	Acero
Golpe Cabeza	Normal
Excavar	Tierra
Eco Metálico	Acero

BARBOACH — AGUA-TIERRA



Habilidad: Despiste.
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Chispa	Eléctrico
Descanso	Psíquico
Amnesia	Psíquico
Premonición	Psíquico

HOPPIP — PLANTA-VOLADOR

Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Esporagodón	Planta
Megaagotar	Planta
Drenadoras	Planta
Somnífero	Planta

BATALLA 3
DAMISELA DULCE

Un combate sencillote si usas el ataque Terremoto contra los Pokémon eléctricos. Ten cuidado con Beldum porque el objeto que lleva multiplica por 1,5 el poder de su ataque.

BAGON — DRAGÓN



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe Cabeza	Normal
Dragoaliento	Dragón
Cara Susto	Normal
Malicioso	Normal

BELDUM — ACERO-PSÍQUICO

Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Derribo	Normal
–	–
–	–
–	–

STARYU — AGUA



Habilidad: Cura Natural.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Rayo Burbuja	Agua
Pantalla Luz	Psíquico
Camuflaje	Normal

ELECTRIKE — ELÉCTRICO

Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Chispa	Eléctrico
Mordisco	Siniestro
At. Rápido	Normal
Aullido	Normal

MAREEP — ELÉCTRICO



Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Gruñido	Normal
Onda Trueno	Eléctrico
Esporagodón	Planta
Onda Voltio	Eléctrico

LARVITAR — ROCA-TIERRA



Habilidad: Agallas.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe	Normal
Excavar	Tierra
Persecución	Siniestro
Torm. Arena	Roca



BATALLA 4
NIÑO BIEN RAFAEL

El equipo de este chaval no está mal, aunque sus Pokémon no disponen de ataques poderosos. Si sale Abra y no dispones de ataques siniestros o fantasma, usa buen ataque físico.

SANDSHREW — TIERRA



Habilidad: Velo Arena.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Cuchillada	Normal
Tóxico	Veneno
Excavar	Tierra
Bucle Arena	Tierra

SLAKOTH — NORMAL

Habilidad: Ausente.
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Cuchillada	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Finta	Siniestro
Golpe Aéreo	Volador

ABRA — PSÍQUICO

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Reflejo	Psíquico
Puño Fuego	Fuego
Puño Trueno	Eléctrico
Puño Hielo	Hielo

CHIKORITA — PLANTA



Habilidad: Espesura.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Hoja Afilada	Planta
Golpe Cuerpo	Normal
Rayo Solar	Planta
Poder Pasado	Roca

CYNDAQUIL — FUEGO



Habilidad: Mar Llamas.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rueda Fuego	Fuego
Golpe Aéreo	Volador
Excavar	Tierra
Rapidez	Normal

TOTODILE — AGUA



Habilidad: Torrente.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Cuchillada	Normal
Cascada	Agua
Mordisco	Siniestro
Cara Susto	Normal

BATALLA 5
CAZADOR GRIDO

Cinco de los Pokémon de Grido son de tipo bicho, así que lo mejor para borrarle la sonrisa de la cara será combatir con Pokémon que sepan ataques de tipo fuego, volador o roca.

MASQUERAIN — BICHO-VOLADOR

Habilidad: Intimidación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Gigadrenado	Planto
Ventisca	Hielo
Paralizador	Planta
Hidropulso	Agua

NUZLEAF — PLANTA-VOLADOR



Habilidad: Madrugar.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Paranormal	Psíquico
Bola Sombra	Fantasma
Gigadrenado	Planta
Drenadoras	Planta

BEAUTIFLY — BICHO-VOLADOR



Habilidad: Sincronía.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Viento Plata	Bicho
Gigadrenado	Planta
Atracción	Normal
Velo Sagrado	Normal

DUSTOX — BICHO-VENENO



Habilidad: Polvo Escudo.
Objeto: Baya Zreza.

MOVIMIENTO	TIPO
Viento Plata	Bicho
Golpe Aéreo	Volador
Tóxico	Veneno
Pantalla Luz	Psíquico

LEDIAN — BICHO-VOLADOR



Habilidad: Madrugar.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Gigadrenado	Planta
Viento Plata	Bicho
Tóxico	Veneno
Pantalla Luz	Psíquico

ARIADOS — BICHO-VENENO



Habilidad: Insomnio.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Doble Rayo	Bicho
Tinieblas	Fantasma
Tóxico	Veneno
Telaraña	Bicho

BATALLA 6
TRABAJADOR JAVI

Contra este currante cuídate de su Skiploom y procura debilitarlo antes de que use Rayo Solar. Contra Graveler y Pupitar usa un Pokémon de agua y un ataque del mismo tipo.

VIBRAVA — TIERRA-DRAGÓN



Habilidad: Levitación.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
At. Rápido	Normal
Triturar	Siniestro
Híper Rayo	Normal
Dragoaliento	Dragón

LOUDRED — NORMAL



Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Alboroto	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Rugido	Normal
Chirrido	Normal

GRAVELER — ROCA-TIERRA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Pedrada	Roca
Demolición	Lucha
Doble Filo	Normal
Magnitud	Tierra

FLAAFY — ELÉCTRICO

Habilidad: Elec. Estát.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Onda Trueno	Eléctrico
Rayo	Eléctrico
Cola Férrea	Acero
Protección	Normal

SKIPLOOM — PLANTA



Habilidad: Clorofila.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Esporagodón	Planta
Somnífero	Planta
Rayo Solar	Planta
Día Soleado	Fuego

PUPITAR — ROCA-TIERRA



Habilidad: Mudar.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Golpe	Normal
Terremoto	Tierra
Triturar	Siniestro
Torm. Arena	Roca



SEMIFINAL
CHICA MONA GRED

Uno de sus trucos consiste en sacar a uno de sus Pokémon de agua junto con Rhyhorn, así consigue que su habilidad Pararrayos proteja al compañero de los ataques eléctricos.

KIRLIA — PSÍQUICO

Habilidad: Sincronía.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Gruñido	Normal
Psíquico	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Pantalla Luz	Psíquico

SEALEO — HIELO-AGUA



Habilidad: Sebo.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Nieve Polvo	Hielo
Rayo Aurora	Hielo
Golpe Cuerpo	Normal
Ventisca	Hielo

VOLTORB — ELÉCTRICO



Habilidad: Insonorizar.
Objeto: Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Rapidez	Normal
Rayo	Eléctrico
Tóxico	Veneno
Bomba Sónica	Normal

MARSHTOMP — AGUA-TIERRA



Habilidad: Torrente.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Agua Lodosa	Agua
Esfuerzo	Normal
Hidropulso	Agua
Disp. Lodo	Tierra

RHYHORN — TIERRA-ROCA



Habilidad: Pararrayos.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Látigo	Normal
Pedrada	Roca
Derribo	Normal
Cara Susto	Normal

SEADRA — AGUA



Habilidad: Punto Tóxico.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Ciclón	Dragón
Rayo Hielo	Hielo
Cascada	Agua
Dragoaliento	Dragón

FINAL
SUPERENTREN. ROBER

Es hora de sacar a tu Pokémon volador. Gracias a su tipo será inmune al Terremoto de Machoke y Lairon y, si conoce un buen ataque del mismo tipo, podrá vencer a Machoke.

KADABRA — PSÍQUICO

Habilidad: Foco Interno.
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Puño Fuego	Fuego
Protección	Normal
Puño Hielo	Hielo

METANG — ACERO-PSÍQUICO



Habilidad: Cuerpo Puro.
Objeto: Baya Caquic.

MOVIMIENTO	TIPO
Puño Meteoro	Acero
Psíquico	Psíquico
Demolición	Lucha
Protección	Normal

SHELGON — DRAGÓN



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Doble Filo	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Demolición	Lucha
Protección	Normal

MACHOKE — LUCHA



Habilidad: Agallas.
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Tajo Cruzado	Lucha
Terremoto	Tierra
Tumba Rocas	Roca
Cara Susto	Normal

VIGOROTH — NORMAL



Habilidad: Espír. Vital.
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Cuchillada	Normal
Foco Energía	Normal
Aguante	Normal
Puño Certero	Lucha

LAIRON — ACERO-ROCA



Habilidad: Cabeza Roca.
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Golpe Cuerpo	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Protección	Normal

El truco del mes: **COLISEO SECRETO**

El misterioso Coliseo de Aura está habitado por los mejores entrenadores del mundo

Cuando venzas en los combates individuales y dobles del Coliseo Básix, desbloquearás el Coliseo de Aura. Si deseas adentrarte en su reto sin esperar a la próxima entrega, toma buena nota de esto.



Tras vencer en todos los combates de Básix, abrirás el acceso al misterioso Coliseo de Aura.



Toma nota y aprende de estos entrenadores. Son tan buenos que da gusto verles luchar.



Haz que tu equipo lleve objetos para recuperar PS o aumentar el poder de sus ataques.



Es vital que mejores a tu equipo usando Proteínas, Hierro, Calcio, Carburante y Zinc.



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Jordi Terradas Cuenca (Barcelona), 6 años.
Jordi, el alegre autor, es muy fan de NA, se la compra cada mes con su paga y le encanta Pokémon. Jimmy: ¡Y va a ser por eso que ha hecho este dibujo, el solito, y se ha ganado una Pokémon Mini por su arte y la cara!

¡POKéMON MINI!
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos una estupendísima camiseta Pokémon a los participantes de la Zona Pokémon (también estupendísima).

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Abedul (y si no las encuentras, chequea tu número de ojos).



Combate Total

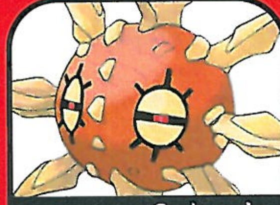
Demuestra lo que sabes de Pokémon adivinando quién ganaría cada combate, sabiendo que todos tienen el mismo nivel y que sólo pueden usar ataques propios de sus tipos.




Xatu vs Regirock




Seviper vs Heracross



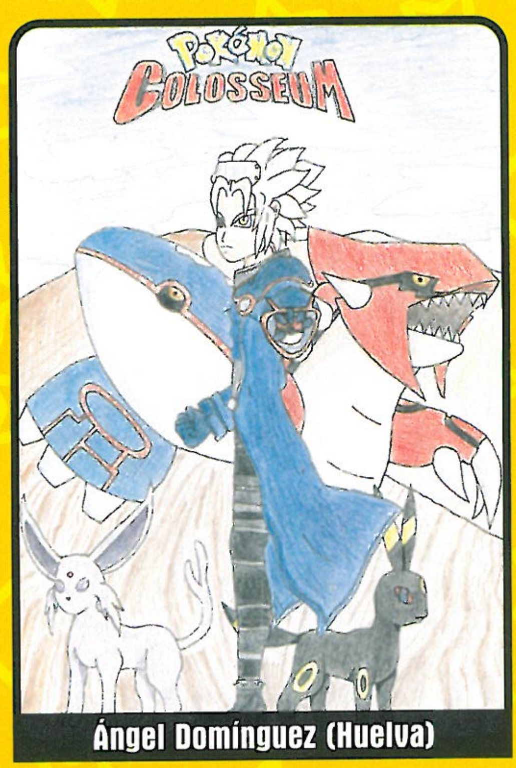


Solrock vs Skarmory





Carles Solé (Barcelona)



Ángel Domínguez (Huelva)

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

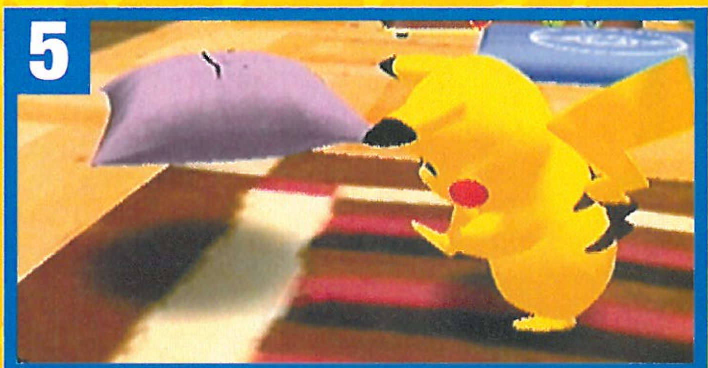
Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y de cada una mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!







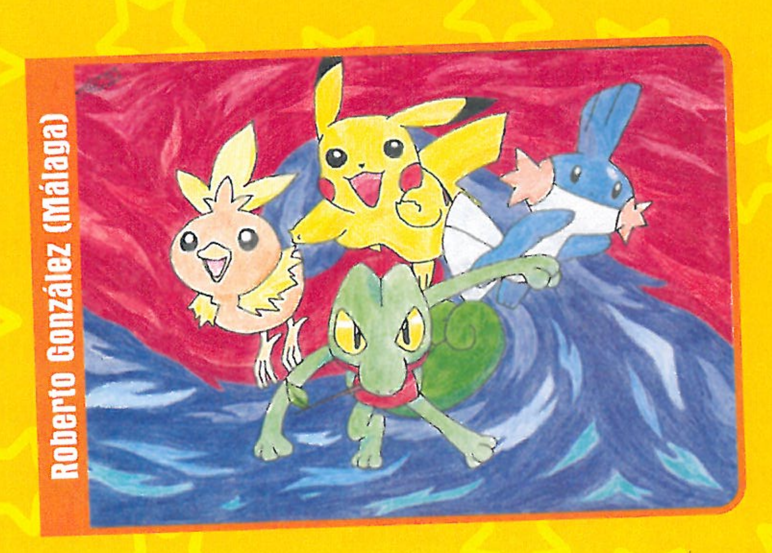




PODER PSÍQUICO

Ya han pasado 165 días desde que le dijimos que íbamos a hacerle una foto para la Revista Pokémon, y mirad cómo tiembla todavía en la instantánea, el bicho. Ha estado lanzando el ataque Relevo una y otra vez, por si venía otro Pokémon a hacerse la foto, pero no le ha servido de nada. ¡Míralo, hecho un siete!





Roberto González (Málaga)

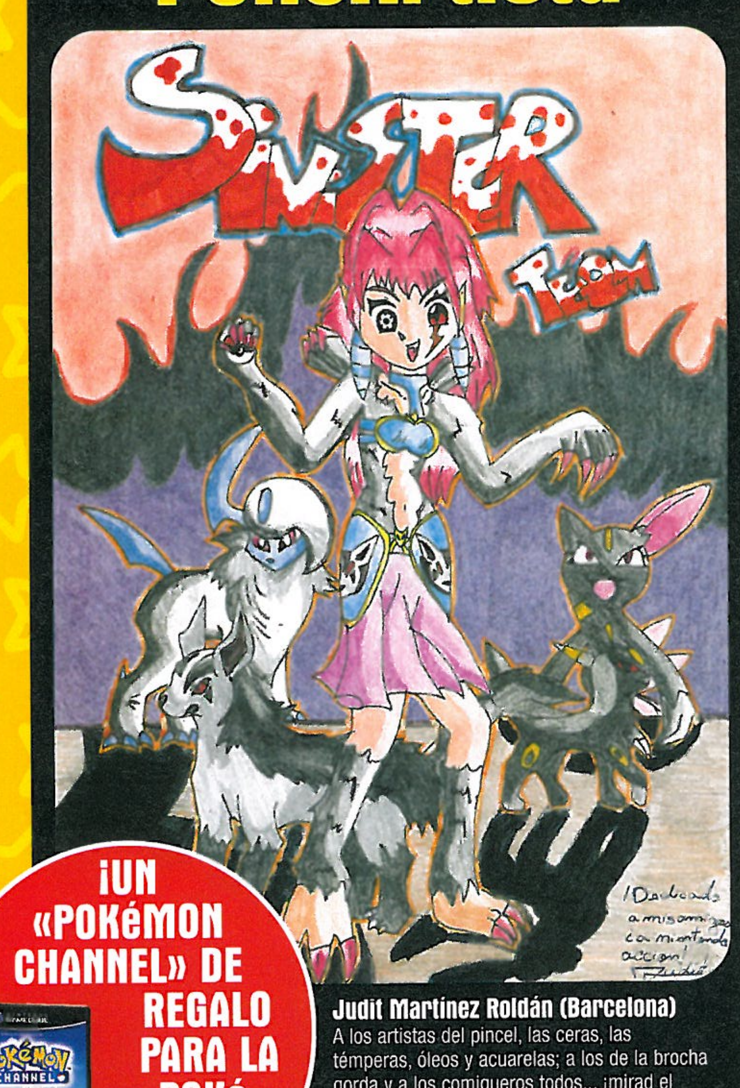


Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador

1

2

PokéArtista



¡UN «POKéMON CHANNEL» DE REGALO PARA LA POKé ARTISTA!



Judit Martínez Roldán (Barcelona)
A los artistas del pincel, las ceras, las témperas, óleos y acuarelas; a los de la brocha gorda y a los comiqueros todos... ¡mirad el dibujazo que ha hecho Judit con solo 12 años y unas pinturas! ¡Premio gordo para ella!



Patrick Filtzgerald (Gran Canaria)

Esperanza Cantero (Madrid)

¡Pero qué arte y simpatía, Tania!

Tania Martínez, de Barcelona, nos avasalla con un dibujo... Jimmy: ¡Que arrejunta Yasha (un manga muy molón) con Pokémon y que venía en un sobre con otros dos dibujos de Pokélos! ¡Y además me manda besos! ¡Viva!



GANADORES

(Superconcurso nº 48)

POKÉMON EXPEDITION

- Xavier Peris Giner .... Barcelona
- Dani Mansour López .... Bizkaia
- Dylan Gutiérrez Bachiri .... Castellón
- José Berzosa Navarro .... Valencia
- Jando Ramos Pla .... Valencia

JUEGO POKÉMON CHANNEL (GC)

- Jonathan García Duarte .... León
- José Antonio Moreno Ramón ..... Málaga

LIBRETA POKÉMON

- Jaime Vázquez García .... A Coruña
- Adrián Araico Osquiano .... Alava
- Iván González Vitoria .... Alava
- Alvaro Guerrero Fuentes .... Albacete
- Alejandro de Frutos Guardiola ... Alicante
- Sandra Osete Murillo .... Barcelona
- Silvia Otalora Padro .... Bizkaia
- Mario Miguel Pérez .... Burgos
- Alejandro González Carles .... Cádiz
- Alex García Garaizar .... Guipúzcoa
- Jesús Hernández Vergara .... La Rioja
- Alejandro Contreras Montanez .... Lleida
- Pablo Andreu Olalla .... Madrid
- Juan Ruíz Tavira .... Madrid
- Andrea García Bravo .... Murcia

MANUAL DEL ENTRENADOR POKÉMON

- Daniel González Plaza .... Cantabria
- Sergio Rodríguez Miranda ...... Córdoba
- Francisco Javier García García ... Cuenca
- Dunia Rivas Murcia .... Granada
- Oscar Antonio Ruíz Torrejón ...... Madrid
- Daniel Pardo Alba .... Málaga
- Cristian Benítez Claro .... Melilla
- Julián Sangiao Guerra .... Pontevedra
- Antonio Ramírez Guerrero .... Sevilla
- Jesús García Pérez .... Valencia

RELOJ NINTENDO ACCIÓN

- Andrea Rodríguez Pérez .... A Coruña
- Aitor Sánchez Gil .... Alicante
- Francisco Sánchez Rodríguez .... Almería
- Juan José Pradas Cruz .... Sevilla
- Sergio García Dorado .... Toledo



Esta vez la sopa tiene premio: nuestra afable compañía, incólume porte... y todo eso, sí. Si no consigues encontrar todos los Pokémon y tampoco puedes leer nada entre líneas, mira la solución al otro lado.

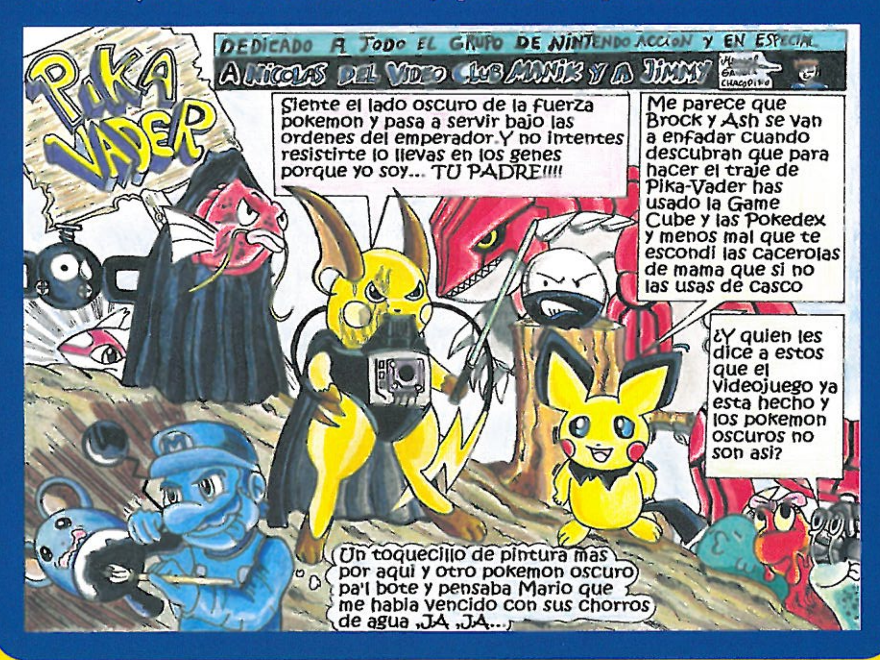
Supersopa de letras Pokémon

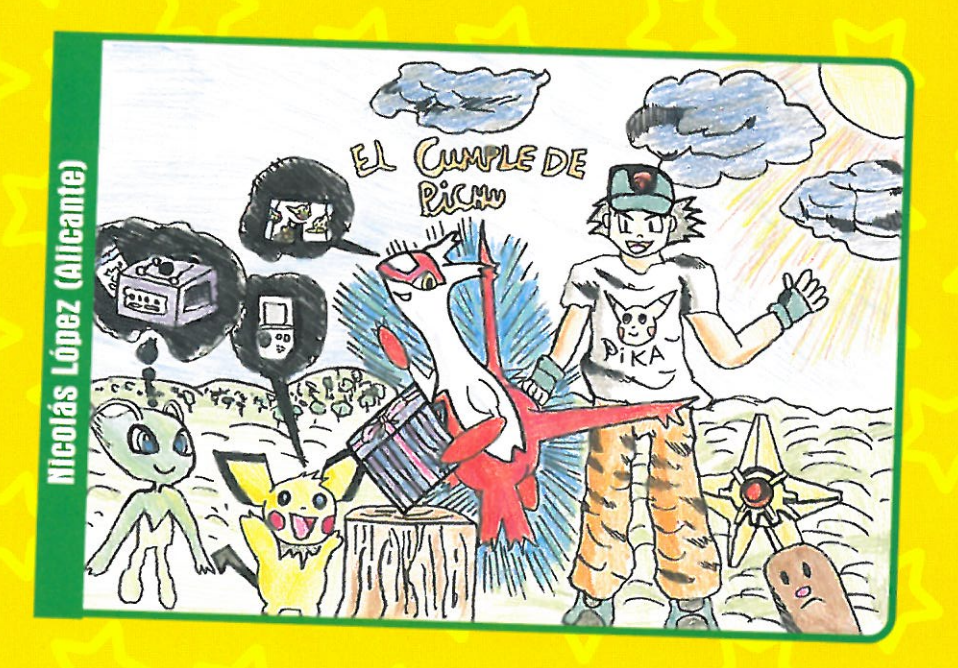
A	U	N	Q	W	U	E	E	N	O	F	A	L	T	A	N	C	O
S	A	S	Q	A	U	E	S	C	O	N	T	A	R	P	U	E	S
T	A	M	A	I	P	O	C	I	O	E	S	P	L	B	A	N	E
P	O	V	I	L	E	P	L	U	M	E	N	E	E	R	S	E	D
A	R	E	L	O	L	A	T	A	R	U	L	L	A	S	O	O	O
V	A	C	E	R	A	C	I	M	O	O	L	G	O	N	D	E	R
S	D	E	S	D	N	A	D	I	E	O	N	L	I	R	D	D	T
E	C	I	O	R	Q	U	E	A	S	L	O	T	I	R	I	O	C
L	A	D	R	D	O	E	L	S	G	R	N	O	A	N	S	D	E
V	U	I	O	S	O	G	O	R	S	U	O	P	O	D	H	E	L
O	R	O	C	K	Q	M	U	H	E	R	T	E	S	T	A	D	E
L	E	J	A	N	D	O	A	A	L	U	E	C	I	N	A	D	O
T	S	A	L	O	S	R	S	G	E	Ñ	N	M	O	R	E	S	D
O	E	L	A	D	P	I	S	U	N	C	G	O	L	G	R	A	F
R	I	C	A	E	P	V	O	L	B	E	A	T	O	I	R	S	U
B	S	V	D	E	N	T	A	P	S	Q	M	U	M	E	A	S	O
N	T	O	L	A	W	S	C	I	A	S	I	I	N	U	L	W	A
S	S	E	V	A	N	A	I	N	R	A	N	A	T	L	I	C	A
N	T	E	D	E	V	A	C	A	C	U	I	O	N	E	E	S	N
O	S	V	E	M	O	S	A	H	N	A	V	R	A	C	A	H	I

Encuentra los Pokémon del 81 al 100, incluidos, de las ediciones Rubí y Zafiro.

PokéChiste (más bueno)

¡Loas y alabanzas, “Alicante Man”! ¡Saludemos todos a Manuel Gandía, que requetevuelve a la carga! Esta vez nos manda cuatro chistes, el tío (se nota que está de vacaciones), pero vamos a exponeros nada más que uno de ellos, el de “Pika Vader”, que es el que más nos mola.





Nicolás López (Alicante)

LLAMADAS (¡Ñorin-na!)

Clubes

Hola: somos Laura, Sabela y Breogán, los fundadores de este club. Habrá concursos de dibujo Pokémon con premios a los ganadores, información, revistas... Si tienes entre 4 y 15 años puedes ser socio/a. Envia tus datos y una foto a una de las direcciones:

-C/Párroco José Otero, nº 5, piso 4º-A CP 36206 Vigo (Pontevedra)

-C/Tiro Naval Janer, nº 49, piso 3º izq. CP 36900 Marín (Pontevedra)

Soluciones pasatiempos

Diferencias Abeduí



Combate Total

1. Regirock, 2. Seviper, 3. Skarmory

Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Pinball R/Z (GBA)
2. Pokémon Pinball (Pokémon Mini)
3. Pokémon Verde/Rojo (GBA)
4. Pokémon Colosseum (GC)
5. Pokémon Channel (GC)

Poder Psíquico

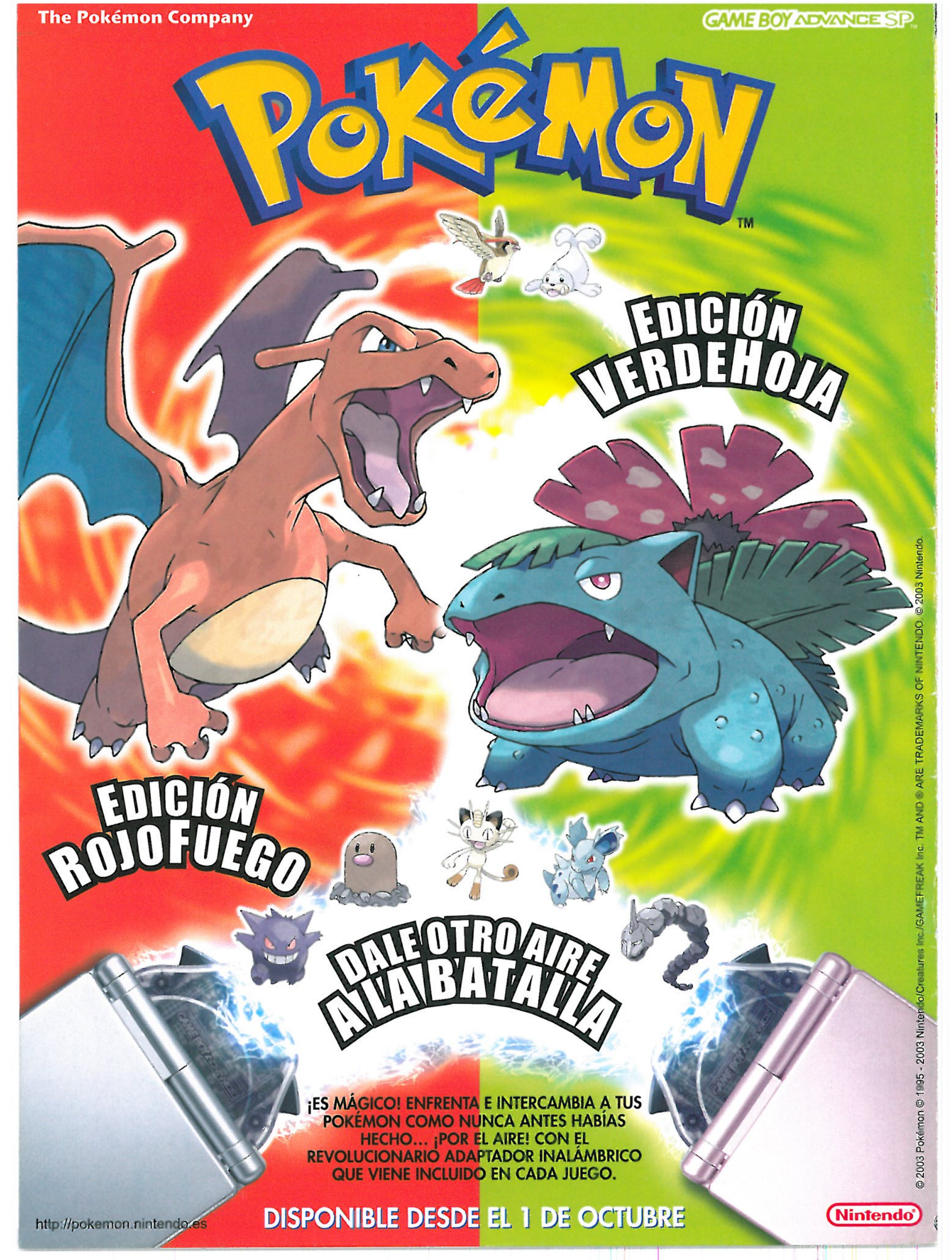
Es Ledyba, muy querido lector.

Siluetas

1. Solrock, 2. Lairon

Supersopa Pokémon




The Pokémon Company
GAME BOY ADVANCE SP
POKéMON™
EDICIÓN VERDEHOJA
EDICIÓN ROJOFUEGO
DALE OTRO AIRE A LA BATALLA
¡ES MÁGICO! ENFRENTA E INTERCAMBIA A TUS POKÉMON COMO NUNCA ANTES HABÍAS HECHO... ¡POR EL AIRE! CON EL REVOLUCIONARIO ADAPTADOR INALÁMBRICO QUE VIENE INCLUIDO EN CADA JUEGO.
http://pokemon.nintendo.es
DISPONIBLE DESDE EL 1 DE OCTUBRE
Nintendo®
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAMEFREAK Inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.